

5. *Германцев С. Г.* Дорога на восток: Китай, Япония и Корея // Современная библиотека. — 2017. — № 4. — С. 84–92.

6. «Library planet» — проект об удивительных библиотеках мира [Электронный ресурс]. URL: [http://www.rgub.ru/schedule/news/item.php?new\\_id=2609](http://www.rgub.ru/schedule/news/item.php?new_id=2609). (дата обращения: 20.05.18).

7. uKit или Wix — что лучше? [Электронный ресурс]. URL: <https://uguide.ru/ukit-ili-wix-cto-luchshe> (дата обращения: 10.05.2019).

8. *Гаврилов Сергей*. Сравнение конструкторов сайтов uKit и Wix uKit [Электронный ресурс]. URL: <https://site-builders.ru/ukit-ili-wix> (дата обращения: 10.05.2019).

9. *Кочкина О.* Конструкторы сайтов: обзор 8 лучших сервисов [Электронный ресурс]. URL: <https://texterra.ru/blog/konstruktory-saytov-obzor-8-luchshikh-servisov-so-sravnitelnoy-tablitsy.html> (дата обращения: 10.05.2019).

УДК 7.038.6

**Воробьева Арина Дмитриевна,**

*бакалавр 2-го курса*

*Уральского гуманитарного института*

*Уральского федерального университета*

## **«КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ СЕТЕВОЕ ИСКУССТВО» И ЕГО ПРОБЛЕМАТИКА**

**Аннотация.** Статья посвящена выявлению проблематики т. н. «концептуального сетевого искусства» при помощи обозначения социального контекста в развитии данного направления, а также анализа особенностей его художественного языка на примере проекта «Медиакладбище» арт-группы «Куда бегут собаки».

**Ключевые слова:** цифровая революция, художественный процесс, современное актуальное искусство, Интернет, художественный проект, анализ.

**Vorobeva Arina,**  
*Undergraduate Student of the 2<sup>nd</sup> year*  
*Ural Institute for Humanities*  
*Ural Federal University*

## **“CONCEPTUAL NETWORK ART” AND ITS PROBLEMS**

**Abstract.** The text is devoted to identifying the problems of so-called “conceptual network art” by designation the social context in the development of this direction, as well as analyzing the characteristics of its artistic language using the example of the project “Media Cemetery” of the art group “Where Dogs Run”.

**Keywords:** digital revolution, artistic process, contemporary art, Internet, art project, analysis.

На сегодняшний день сетевое искусство является актуальным для изучения, благодаря своему ежедневному развитию, оно диктует новые условия в интерпретации и восприятии себя, выходя за рамки ставших привычными digital art и других мультимедиа-практик. Также сегодня не существует единого подхода к анализу произведений нет-арта, в рамках широкой дискуссии можно упомянуть работы таких выдающихся теоретиков искусства, как Джека Бернема с его системами эстетики [1] и Артура Данто, изрекшего мысль о «Конце искусства» в своей одноименной работе [2].

Искусствооведам, художественным критикам и зрителям зачастую крайне трудно определить и оценить вещи, созданные в виртуальном пространстве. «Теперь вещи сами начинают диктовать, в каком свете на них смотреть», — пишет Борис Гройс в одном из своих эссе [3].

Искусство в Сети сочетает в себе два типа языка: вербальный (через слово или звук) и визуальный. Исходя из них, мы можем выявить проблему нового понимания телесности в искусстве. Во многом это связано и с новой социологией сетевого мира: «Доступность средств коммуникации позволяет общаться, невзирая на расстояние, но это же означает потерю телесного контакта, чувственной составляющей взаимодействия» [4].

Обратимся к современным социальным процессам: возникновение определенного рода институций, работающих по принципам обычной жизни, но в веб-пространстве; распространение социальных сетей и виртуального способа коммуникации означает непременную «виртуализацию» [5] человеческой жизни. Жизнь в Интернете развивается параллельно реальной жизни, но после физической смерти человек не имеет возможности продолжать и виртуальную: он, так или иначе, становится «вырванным из контекста».

Художественный проект «Медиакладбище» (2017) екатеринбургской арт-группы «Куда бегут собаки» предлагает возможность каждому пользователю «похоронить» себя самостоятельно в виртуальном мире, таким, каким он себя ощущает и видит, с возможностью неоднократного «пересохранения» в течение реальной жизни.

С самого начала возникает чувство внутренней противоречивости задач проекта.

Во-первых, в чем будет выражаться его художественность? В концептуальности: виртуальное пространство может быть пристанищем не только для человеческой жизни, но и для смерти.

Во-вторых, можно ли причислить данный проект к новой форме акционизма? В нем может принять участие любой пользователь Интернета.

В-третьих, по форме: документация или мокьюментари? А. Ю. Демшина в своей статье заключает: «Для современности неважно подлинная или ложная история взята за основу, главное — эффект, ощущение биографичности. Биография — художественный жест или эксгибиционизм в интернет-пространстве — обещает чувство подлинности, подглядывания» [6].

На примере «Медиакладбища» можно говорить о плюрализме в определении большинства проектов сетевого искусства. Аспект социальности играет важную роль: работа со зрителем, желание его привлечь превращается в возможность реализации проекта самим зрителем, делая его участником. Художники арт-группы «Куда бегут собаки» на своем «Медиакладбище» также размещают послание, как и другие пользователи. Название работы «Восход», которую логически следовало бы назвать «Закатом», вновь таит в себе противоречие: можно ли перенести человеческий дух в веб-пространство?

Сохранить его вместе со своей работой? Таким образом, возникает еще один неразрешимый вопрос проекта — проблема сакрализации виртуального произведения искусства.

### Литература

1. *Jack Burnham. Systems Esthetics* // Reprinted from Artforum. URL: [https://monoskop.org/images/e/e6/Burnham\\_Jack\\_1968\\_Systems\\_Esthetic.pdf](https://monoskop.org/images/e/e6/Burnham_Jack_1968_Systems_Esthetic.pdf) (дата обращения: 21.02.2019).
2. *Arthur C. Danto. The wake of art: criticism, philosophy, and the ends of taste* / introduction by G. Horowitz, T. Huhn. — Amsterdam : Amsterdam B. V., 1998. — P. 115–128.
3. *Гройс Б. Политика поэтики*. — М. : Изд-во «Художественный журнал», 2003. — С. 301.
4. *Калинина М. Петля Времени* // Художественный журнал. — 2017. — № 102. — С. 52–57.
5. *Кубышкин С. А. Виртуальная реальность как социокультурный феномен* // Вестн. Майкоп. гос. технолог. ун-та. — 2013. — № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-kak-sotsiokulturnyy-fenomen> (дата обращения: 18.02.2019).
6. *Демшина А. Ю. Власть контекста в ситуации «смерти события»* // Вестник СПбГУКИ. — 2014. — № 3. — С. 29–32.

УДК 003

**Гильермо Родригес Агилера,**

*магистр 2-го курса*

*Уральского гуманитарного института*

*Уральского федерального университета*

## **РАЗРАБОТКА КНИЖНОГО ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ДЕТЕЙ С РАССТРОЙСТВА АУТИСТИЧЕСКОГО СПЕКТРА**

**Аннотация.** В статье определяются психологические и концептуальные идеи дизайна, способы решения методологических задач при разработке адаптивного правила дизайна персонажей для детей с РАС,